

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses pembentukan sikap kepribadian dan keterampilan manusia dalam menghadapi masa depan demi terciptanya manusia yang berkualitas. Peranan pendidikan yang sangat penting dalam meningkatkan dan melahirkan sumber daya manusia yang potensial maka pemerintah memberikan perhatian khusus pada dunia pendidikan melalui perubahan sistem pendidikan seperti perbaikan kurikulum, penataan guru-guru bidang studi, pengadaan buku-buku paket dan menambah sarana dan prasarana untuk kegiatan proses belajar mengajar. Susanto (2013:4) memaknai belajar sebagai kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan tujuan mendapatkan teori, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat memungkinkan seseorang untuk mengubah perilaku yang relatif persisten dalam berpikir, memahami, maupun bertindak.

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam pengembangan diri sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas. Guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan siswa atau peserta didik sehingga Guru harus memilih metode atau model pembelajaran yang tepat dalam rangka ketercapaian hasil belajar. Guru memiliki peran sebagai media untuk mengkomunikasikan ilmu

pengetahuan kepada siswa sehingga guru harus terampil mempergunakan pengetahuan tentang bagaimana siswa berinteraksi dan komunikasi.

Kegiatan belajar mengajar melibatkan seorang pendidik untuk mengontrol setiap situasi dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk mengembangkan potensi siswa. Salah satu perangkat perencanaan yang dijadikan acuan dalam pendidikan yaitu kurikulum. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum diartikan sebagai “seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan sumber daya serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan”. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Penerapan kurikulum 2013 mendorong Guru untuk lebih kreatif dalam aktivitas pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat di butuhkan sebagai suatu sistem yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa salah satu tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran yang efisien. Selain itu, ada lebih banyak variasi dalam yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk

membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran penting untuk dipertimbangkan dengan baik sebelum akhirnya diterapkan pada siswa. Penggunaan metode mengajar berbentuk ceramah hingga kini masih banyak diterapkan oleh guru di sekolah. Hal ini kemudian dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa yang minat belajarnya rendah kemudian akan mengakibatkan hasil belajar yang rendah pula. Mengajar dengan metode ceramah dinilai tidak interaktif sehingga pembelajaran hanya berjalan searah sehingga tidak tercipta interaksi yang maksimal antara guru dan siswa. Hal ini kemudian akan menyebabkan siswa sulit memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dan informasi yang diperoleh peneliti dari Guru wali kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe yaitu ibu Tamona Br Silalahi, salah satu masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD tersebut adalah siswa merasa bosan, bercerita dengan teman sebangkunya atau mengerjakan hal lain sehingga menyebabkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA tidak berjalan dengan baik. Guru tersebut mengajar dengan metode ceramah dan jarang menggunakan alat peraga sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran yang disampaikan guru, siswa masih malu bertanya kepada guru, dan ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa tidak bisa menjawabnya. Akibat dari kenyataan di atas, hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2022/2023 dari data yang diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe yaitu kurang

maksimal dan masih banyak siswa yang mencapai nilai KKM. Sementara nilai KKM Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe yaitu 70. Dan sebagai gambaran untuk melihat hasil belajar siswa pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1	2022/2023	70	27	10 (40%)	17

(Sumber: Wali kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe)

Alternatif yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam pemahaman materi dan aktif pada setiap aktivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media animasi. Mayer dan Moreno (2002:88) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media animasi dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 048232 Kabanjahe masih rendah dan penggunaan media animasi renderforest ini cocok untuk memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran gaya. Melalui media tersebut akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas belajar. Berdasarkan Latar Belakang tersebut di atas maka diangkat suatu topik penelitian “ Pengaruh Penggunaan Media Animasi Renderforest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa
2. Guru masih menggunakan metode ceramah
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif
4. Siswa merasa cepat merasa bosan, mengantuk dan tidak bersemangat.
5. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar lebih terarah memudahkan sipeneliti dalam pemecahannya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh

Penggunaan Media Animasi Renderforest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan “Apakah Pengaruh Penggunaan Media Animasi Renderforest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui atau melihat Pengaruh Penggunaan Media Animasi Renderforest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 048232 Kabanjahe”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini untuk menambah wawasan dalam mengembangkan Media Animasi Renderforest sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi referensi atau pertimbangan bagi pendidik untuk mengadakan penelitian dan pengembangan dikemudian hari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan media animasi renderforest dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan cara menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru mengenai pengaruh penggunaa media animasi renderforest pada mata pelajaran IPA materi gaya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam merancang sebuah media pembelajaran.